

**STRATEGI PELAKSANAAN
PEMBELAJARAN DAN PEMUDAHCARAAN DI PUSAT PEMBELAJARAN**

NAMA PUSAT : DRAMATIC PLAY @ MAIN PERANAN

FUNGSI : PERMAINAN SIMULATOR

TAJUK : SAYA PETANI MODEN

BIL	PERKARA	CATATAN	
1	STANDARD KANDUNGAN	KD3.2	Menggunakan kemahiran sosial dalam hubungan dengan orang lain.
2	STANDARD PEMBELAJARAN	KD 3.2.3	Menunjukkan kebolehan menyertai sesuatu permainan yang sedang berlangsung (<i>play entry</i>).
		SA 3.4.1	Mengenal pasti bahagian tumbuhan : i) daun ii) batang iii) akar iv) bunga v) buah
3	STREAM	S	Memahami proses pengendalian simulator.
		T	Simulator, Smart TV
		R	Menunjukkan sikap berani, bekerjasama dan bertolak ansur.
		E	Mengenal pasti jentera yang sesuai mengikut jenis pertanian.
		A	Menggunakan kreativiti dan imaginasi semasa mengendalikan simulator.
	M	mengikut masa yang ditetapkan semasa permainan.	
4	OBJEKTIF	Pada akhir pembelajaran, kanak-kanak dapat mengendalikan simulator dengan bimbingan.	
5	BBM	Simulator pertanian, kostum pakaian petani.	

6	NILAI MURNI	Bekerjasama, sabar.
7	<p><u>STRATEGI PELAKSANAAN</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kanak-kanak berkumpul di pusat dramatik. 2. Kanak-kanak dan guru berbincang tentang aktiviti yang akan dijalankan. 3. Kanak-kanak diberi kostum pakaian petani. 4. Kanak-kanak diberi peluang untuk mengendalikan simulator mengikut giliran. 5. Guru melantik seorang ketua untuk mengendalikan simulator dan kanak-kanak lain menjadi petani. 6. Kanak-kanak menceritakan semula pengalaman mengendalikan simulator. <p><u>Nota:</u></p>	